ШАБЛОНЫ КОМПАНИЙ (Campaign Frameworks)

Один из способов создания успешной компании по *Dragon Age*— избрать в качестве основы определенный шаблон. Под шаблоном компании мы понимаем те элементы сюжета, которые связывают Игровых Персонажей друг с другом и создают мотивацию для их приключений.

Первый плюс построения компании по шаблону состоит в том, что это позволяет вам организовать игроков и их персонажей и дать им общую цель. Обладая общей целью, они смогут вместе работать и вместе двигаться от приключения к приключению, вместо того, чтобы (как иногда случается) отвлечься на что-то и разбежаться в разные стороны, из-за чего партия распадётся и вам станет очень трудно придумывать приключения, в которых могут участвовать все из них. Шаблон, если говорить коротко, объясняет, почему ИП работают вместе и чего они стремятся достичь. Он подобен карте, которую каждый может купить в начале эпического путешествия.

Второй плюс использования грамотно построенного шаблона— он подсказывает вам, что должно произойти дальше. Или не что *непременно* должно произойти, а *события какого рода могут* случиться. Придумываете ли вы отдельное приключение или серию взаимосвязанных друг с другом приключений, шаблон компании послужит вам маяком— он будет освещать ваш путь, а уж направление, в каком идти, вы выберете сами.

Ниже описано шесть различных шаблонов, которые вы можете положить в основу вашей собственной компании по *Dragon Age*. Вы также можете придумать собственный шаблон, возможно, использовав один из представленных в качестве источника вдохновения, но развив события в совершенно другом направлении. Раздел, в котором разбираются ключевые моменты создания вашего собственного шаблона, следует после шести примеров.

В секции, посвящённой планированию компании в *Dragon Age RPG Сета 1 Книги Мастера*, были приведены рассуждения, касающиеся того, как очертить границы сюжетной арки, как начать её и как закончить. Создание сюжетных арок— отличный приём, позволяющий и расширить горизонты игры, и дать игрокам некое чувство завершённости. Одновременно вы можете вести и компанию с открытым концом— из тех, что не имеют четкого итога— а использование твёрдых рамок шаблона компании является неплохим средством достичь подобного. Шаблоны, представленные ниже, могут иметь как чётко обозначенный конец, так и не иметь определённого завершения; они могут подходить как для первого, так и для второго типа.

СЕРЫЕ СТРАЖИ (GREY WARDENS)

Если бы в *Dragon Age* существовал шаблон "по умолчанию", то он был бы таким: Игровые Персонажи становятся Серыми Стражами и вместе сражаются с надвигающимся на Тедас Мором. Этот шаблон подходит и для игроков, которые не хотят играть Серыми Стражами, если они готовы сражаться с угрозой порождений тьмы и работать со Стражами-ИП.

Учитывая специфику Серых Стражей, может оказаться сложно начать посвящённую им компанию, поскольку персонажи первого уровня не подходят для этого дела (по этой причине в первом сете не было представлено информации о Серых Стражах и её приберегли для второго сета). На деле, однако, в игре *Dragon age: Origins* имеются готовые способы решения этой проблемы: низкоуровневые ИП, участвуя в кампании, выстроенной по этому шаблону, могут быть героями, которые только хотят стать

Стражами, или кто позже будет вынужден взять на себя такую роль под давлением обстоятельств.

Ключевой момент: перед тем, как начать компанию по шаблону "Серые Стражи", убедитесь, что игроки понимают, что в один прекрасный миг их героям придётся либо стать Серыми Стражами, либо помощниками последних, и сражаться с Мором. Даже если персонажам только предстоит узнать о своём предназначении, игроки должны создавать их с тем расчетом, что они готовы ответить на подобный призыв.

Несомненным преимуществом шаблона Серые Стражи является то, что они принимают в свои ряды любых добровольцев, не взирая на расу или происхождение последних. Поэтому данный шаблон не налагает никаких ограничений на создаваемых Игровых Персонажей. Игрок, который хочет играть за по-настоящему интересного героя, может даже, договорившись с ДМом, создать персонажа, которого Серые Стражи призвали вопреки его желанию, потому что он обладал какими-то особыми способностями, либо потому, что ему прочили особое предназначение, либо это был единственный способ выжить после заражения скверной порождений. Подобный персонаж лишь со временем полностью осознает долг Серого Стража.

Придумать мотивацию героям-Серым Стражам проще простого, поскольку, будучи членами организации, они получают задания непосредственно от своего начальства. Разнообразие миссий легко увязать с тем фактом, что героям приходится путешествовать туда-сюда. Они должны идти, куда им было сказано, чтобы сражаться там с порождениями тьмы.

Суть приключений, которые выпадут на долю Игровых Персонажей в компании по шаблону *Серые Стражи* будет одинаковой: сражения с порождениями тьмы, сеющими на своём пути смерть и разрушение. Не надо понимать это так, как будто каждый раз их миссия должна сводиться к поиску порождений и заканчиваться битвой с мерзкими и жуткими врагами. Однако при использовании этого шаблона вам нужно поломать голову, чтобы сделать приключения вашей компании более разнообразными, не слишком похожими одно на другое. Даже самым большим любителям боёв среди игроков может приесться подобное однообразие, особенно учитывая, что тема предполагается много вариаций по поводу тактики.

БОЙЦЫ ЗА СВОБОДУ: ОРЛЕСИАНСКАЯ ОККУПАЦИЯ (FREEDOM FIGHTERS: ORLESIAN OCCUPATION)

"Исторический" период ферелденского восстания может стать основой для великолепной компании. Этот шаблон предполагает, что герои возьмут на себя роли бойцов освободительного движения, сражающихся на стороне Мятежной Королевы и (или) ещё-пока-не-короля Мерика. Компания в таком случае будет рассказывать о партизанской войне против орлесианской оккупации Ферелдена в конце Благословенного Века.

Герои подобной компании должны иметь стоящую причину сражаться. Одновременно ДМ может построить первые приключения компании так, что у Игровых Персонажей, прежде дравшихся лишь за себя любимых, появится правдоподобная причина биться против орлесианцев, выступать, приключение за приключением, против врага немыслимой силы, в то время как их собственные ресурсы— скудны, еда— ужасна, а земля под ногами— твёрже некуда.

Конечно, множество различных вариантов мотивации даёт предыстория героя. Игровой Персонаж может сражаться по личным причинам или из практических соображений; им может владеть как жажда наживы, так и верность, или желание отомстить. Оккупанты будут охотиться за героями, чтобы покарать за преступления, совершённые умышленно и неумышленно. Возможно, их собственность оказалась в руках захватчиков, и они желают вернуть её. Или они просто жаждут видеть на троне Ферелдена настоящего фереленца, а не иноземца. Есть множество отличных вариантов; пусть игрок выберет один (или даже несколько!) для своего героя.

Какие приключения может включать этот шаблон, очевидно: самые простые будут основаны на военных операциях против захватчиков-орлесианцев и их фереленских союзников. Для игроков подобные операции осложняются тем, что бойцов за свободу в разы меньше, чем врагов, а их ресурсы малы. Однако все военные приключения способны в лучшем случае лишь "поцарапать" противника. Учитывая, что на поле боя у орлесианцев всё равно преимущество, задачей первостепенной важности становится завоевать любовь фереленцев и разжечь в их сердцах желание свободы. А учитывая тяжёлое положение освободительного движения в Ферелдене, даже регулярные поставки "играющей в прятки" армии— из ряда вон выходящее событие.

Ключ к созданию успешного приключения к этому шаблону в том, чтобы чётко обрисовать стоящие перед игроками задачи. Легко написать приключение, цель которого — убедить банна-бунтаря обеспечить армии мятежников безопасный проход по своим землям. Одновременно невозможно написать приключение, в котором героям поручили разжечь недовольство Орлеем среди вольных фереленцев, поскольку подобная задача слишком расплывчата и обширна. Как игроки поймут, с чего начать? Как игровые персонажи (вас, как ДМа, не считаем) узнают, когда их деятельность увенчается успехом? Чётко поставленная задача— вот что необходимо таким приключениям.

Если у вас возникли затруднения в придумывании новых приключений для компании о борьбе против орлесианских оккупантов, обратитесь к книгам по истории, почитайте о случаях, когда она одна страна оккупировала территории другой, что происходило как в древние времена, так и в современности. Это позволит больше узнать о том, как такие вещи проходили в реальной жизни, равно как об армии, о трудностях, встававших перед партизанами, которые вели войну против иностранцев-захватчиков.

Первое произведение по *Dragon Age*, *Украденый трон* (The Stolen Throne), тоже было бы неплохо прочитать как ДМу, так и игрокам, поскольку это позволит им почувствовать атмосферу мира и приключения, построенного по этому шаблону.

БОЙЦЫ ЗА СВОБОДУ: НАШИ ДНИ (FREEDOM FIGHTERS: TODAY)

Этот шаблон аналогичен предыдущему, с тем лишь различием, что герои играют не за фереленцев и их союзников, борющихся против орлесианских оккупантов в конце Благословенного Века— действие этой компании разворачивается на современном Тедасе. Игровые Персонажи берут на себя роли членов некой угнетаемой социальной группы, и/или тех, кто им симпатизирует: например, живущих в Ферелдене эльфов, или бескастовых гномов, обитающих на поверхности земли и под ней (очевидно, что события компании должны строится вокруг одной такой группы, а не всего "угнетаемого класса" сразу).

Из всех шаблонов, приведённых здесь, компанию по этому вести труднее всего и с практической точки зрения, и с эмоциональной. Однако при наличии опыта игры и

вождения вместе интересом как со стороны мастера, так и игроков, игра подобной тематики может изобиловать воистину героическими моментами.

Говоря более конкретно, приключениям социальных изгоев трудно дать ясную мотивацию с точки зрения сюжета. В компании, действие которой происходит во время орлесианской оккупации очевидно, кто главный злодей (король-орлесианец и его союзники); однако в современной истории, посвящённой борьбе за расовую справедливость, врагами героев являются едва ли не все члены привилегированного класса. Что же персонажи могут сделать против врага, который столь расплывчат и предстаёт в бесчисленных обличиях? Вместо того, чтобы сражаться за земли или политическую силу, они должны завоевать место в сердцах тех, кто искренне верит, что с ними можно обращаться, как с грязью, только из-за формы их ушей или обстоятельств рождения. Противники— не единственная трудность; не менее сложно героям понять, когда они могут праздновать победу. Тогда, когда местные эльфы смогут позволить себе покупать еду хоть чуть-чуть дороже? Когда им позволят жить за пределами эльфинажей? Когда один их них получит место при дворе местного банна, где будет представлять интересы эльфов? Легко судить о победе, если марионеточный правитель из Орлея свергнут; но так же тяжело найти ясные признаки того, что в Ферелдене эльфы перестали быть угнетаемым меньшинством.

Кампании, построенные по этому шаблону, может оказаться трудно вести и потому, что будут напрашиваться сравнения с реальным миром. Этнические конфликты— часть нашей жизни, и могут оказаться больным местом даже для большинства игроков, неважно, где они живут и играют. Конечно же, в лучшем случае, благодаря искусной игре игрок сам станет лучше относиться к социальным изгоям и посмотрит на жизнь другими глазами— на что, собственно, и должны подвигать хорошие произведения научной фантастики и фентези. Но в худшем случае это может вылиться в споры и расстроенные чувства игроков— они уйдут, хлопнув дверью. Иначе говоря, никто не хочет провести вечер, который рассчитывал посвятить игре, за спорами насчёт политики, неважно, прошлых лет или современной.

Если вы выберите этот шаблон, большая часть персонажей должна принадлежат к угнетаемой группе. Конечно, найдётся место и для представителей других рас, симпатизирующих угнетённым; однако чётко понять стоящую перед ними цель могут только вышеупомянутые изгои, так что, чтобы приключение не лишилось смысла, они должны составлять большинство приключенцев. Помимо принадлежности к определённой расе или народности, герои должны желать изменить унижающую их систему. Кампании, подобные этой, не предназначены для персонажей, чьи цели не связаны с угнетателями.

Успешные приключения по этому шаблону должны быть построены вокруг одного из фактов унижения, с которым персонажи столкнлись в жизни. Антагонистами таких приключений станут отдельные злодеи, которые угнетают группу особенно сильно— или особо извращённым образом. Мотивацией могут послужить гонения на конкретных людей, чья свобода по каким-то причинам волнует остальных. Конкретные ситуации, конкретная цель— вот ключ к успеху.

Один из способов сделать решения в рамках приключений для подобной компании очевидными для героев— подталкивать Игровых Персонажей, а не тянуть их. То есть вместо того, чтобы соблазнять их каким-то вознаграждением, вы можете поместить героев в такие ужасающие обстоятельства, что у них не будет иного выхода, кроме как выкарабкиваться из неприятностей и пытаться справиться с происходящим. Злодей, который желает очистить Ферелден от эльфов, или выгнать бескастовых даже из

Пыльного Города— вот сила, с которой придётся бороться, чтобы не потерять хотя бы тот жалкий социальных статус, каким они обладают в данный момент. Подобные обстоятельства дают, с точки зрения сюжета, большое преимущество— их нельзя просто так проигнорировать, пройти мимо них. С ними нужно бороться, или произойдёт то, о чём страшно даже подумать.

НАЁМНИКИ (MERCENARIES)

В компании, построенной по этому шаблону, Игровые Персонажи— приключенцы, обладающие уникальными способностями, которые, однако, используют не для достижения каких-то великих целей, а для того, чтобы подзаработать— неважно, какими именно талантами (чаще всего— разрушительными) наделила их щедрая природа. Подобные группы часто встречаются как в Ферелдене, так и во всём Тедасе; в *Dragon Age: Origins* упоминались некоторые из таких— Кровавые Гребцы (Crimson Oars), Белые Соколы (White Falcons) и Блекстоунские Волонтёры (Blackstone Irregulars). Игроки тоже могут придумать своей банде звучное имя, под которым, возможно, она и прославится в ходе приключений.

Основной мотивацией персонажей в кампании про наёмников должны быть, конечно же, деньги. В идеале совместная работа должны давать им шанс заработать больше денег, чем по одиночке, поскольку иначе у них может возникнуть искушение разделиться, чтобы каждому досталось больше денег. Одновременно стремление держаться вместе может быть объяснено связями другого характера— даже дружбой.

Другой вопрос, который игроки с вашей подачи должны обсудить если не в начале, то по ходу компании— есть ли как у отдельных персонажей, так и у всей группы в целом, какие-то цели, ради которых они и копят барыш. Есть ли некая сумма-итог, накопив которую, они могут сказать себе— «ну вот и всё»? Или они просто копят деньги безо всякой цели? Персонажи обоих типов могут быть интересны. Практическое значение подобных разговоров с игроками в том, что таким образом вы можете рассчитать, сколько денег давать героям за каждое приключение, чтобы компания длилась столько, сколько вы задумали, и закончилась тогда, когда задумали. Например, если цель героев— скопить денег на постройку замка в Ферелденских землях, где их дети смогут жить-поживать и добра наживать до скончания веков, то держите в голове, когда у персонажей появится новая сумма, вам нужно будет выдумывать новую мотивацию для их наемничьих похождений. (Это может оказаться не так сложно. В случае строительства замка, дальнейшие приключения ИП, скорее всего, будут основываться на логических задачах, связанных с обустройством, защитой и управлением замком).

Во многих компаниях по умолчанию используется мотивация наёмников, поскольку богатство— основной стимул пуститься в приключения. (С точки зрения игрока очки опыта— куда более дорогая награда, но ни одна компания не переживёт удар по правдоподобию-атмосфере и прочему, если герои будут мотивировать поиск приключений стремлением получить новый уровень. Представьте себе, насколько смешно будет выглядеть подобная цель: "*Новый уровень, Сер Торн? Что, во имя Создателя, означает "уровень"?!*"). В самой мотивации героев как наёмников нет ничего плохого, однако она будет работать лучше, если игроки осознают её и свяжут с концепцией своих персонажей, нежели чем использовать ее как резервный вариант в случае, что ни один из остальных шаблонов не подошёл.
Так что ни в коем случае не нужно считать шаблон "наёмники" каким-то унизительным для героев, однако, как и в случае с любым шаблоном, он работает лучше, когда мастер раскрывает его суть игрокам, и они создают персонажей, которые подходят под него.

Приключения группы наёмников могут быть едва ли не какими угодно— в мире полно людей, у которых есть деньги и которым нужны какие-либо услуги. Игровые Персонажи могут стать охранниками караванов, гладиаторами, ассассинами, курьерами, политическими агитаторами... Богатство возможностей, открывающееся перед ними, не уступает богатству человеческих мотиваций и родов деятельности. Некоторые наёмники могут пойти даже на большее, нежели работать за плату: они могут стать отпетыми ворюгами, которые просто-напросто обкрадывают тех, у кого много денег, но кто пожадничал нанять приличную охрану. Подобных Игровых Персонажей вряд ли можно назвать "героями", однако некоторым может понравиться игра за бандита. В игре, где вопрос морального выбора стоит так остро, как в *Dragon Age RPG*, неуместно упирать на моральные принципы, принятые в реальном мире. Поэтому, если игроки хотят сделать из своих героев грабителей, не запрещайте им это прямо— просто столкните их с последствиями этого воровства.

В компании, построенный по шаблону *Наёмники*, можно получить массу удовольствия, создавая условия, когда цели героев вступают в противоречие с их жаждой наживы или друг с другом. Например, что произойдёт, если героев наняли за изрядную сумму, чтобы доставить за тридевятьземель какой-либо ценный груз, а по дороге они получили предложение доставить груз кому-нибудь другому, подкреплённое воистину королевским вознаграждением? Когда дойдёт до такого, что победит— верность нанимателю или жадность? Однако цели разных героев таком образом лучше не сталкивать, если только вы не уверены в том, что делаете и не знаете своих игроков хорошо. Иначе вам придётся вести несколько параллельных компаний, по одной на каждого Игрового Персонажа, поскольку герои разбредутся кто куда или начнут действовать друг против друга.

ПОЛИТИЧЕСКИЕ АГЕНТЫ (POLITICAL PARTISANS)

Этот шаблон компании подразумевает, что Игровые Персонажи работают на какую либо фракцию, идею или личность, связанную с политикой. Они могут быть солдатами для щекотливых поручений орлесианского политика; могут агитировать за то, чтобы начать открытую войну между Ферелденом и Авварами, могут служить какому-нибудь известному банну. (Представьте, например, компанию, в основе которой лежит служба на банна Николу Баранти, главного НИПа сценария "Тонкая паутина" (“A Fragile Web”) входящего в Ферелденскую Кровь (Blood in Ferelden)).

Больше, чем в случае других шаблонов, успешность такой компании зависит от единой мотивации героев (исключая, конечно, современных бойцов за свободу). В этом случае вам жизненно необходима группа Игровых Персонажей с одинаковыми стремлениями. Так что если начнёте кампанию, построенную по этому шаблону, решите— или попросите игроков помочь вам с решением— какую фракцию, идею или личность они будут поддерживать, и настаивайте, чтобы все ИП, которых создадут игроки, разделяли это намерение.

У героев могут быть самые разные причины стремиться достичь той или иной цели. Если цель состоит в том, чтобы помочь какой-либо личности сделать политическую карьеру, то мотивацией героя может послужить любая связь с этой личностью. Это могут оказаться узы родства— герой может быть даже наследником этого человека, или возлюбленным, наёмником, товарищем по путешествиям, или даже жертвой шантажа. Как всегда, каждому персонажу нужно придумать свои мотивы: в их основе может лежать несправедливость, допущенная по отношению к нему в прошлом, или некая надежда на будущее. Эти цели могут быть как весьма абстрактные ("принести на эту землю

справедливость"), так и конкретные ("увидеть своих потомков на троне Ферелдена"). Однако они должны быть связаны с основной целью каждого персонажа.

Сами игроки могут наделять героев дополнительными мотивациями, что может создавать интересные с точки зрения отыгрыша ситуации, связанные с выбором и расстановкой приоритетов. Однако эти разбирательства не должны затмевать основной сюжетной линии, а в кульминационный момент каждый герой должен быть готов пожертвовать личными амбициями ради общей цели.

(Это даёт интересную возможность: один игрок в тайне договаривается с вами, что создаст персонажа, который преследует иные цели, нежели остальная группа— иначе говоря, является тайным агентом оппозиции. Такому игроку нужно понять, что в конце концов он вряд ли одержит победу, а когда остальные ИП обнаружат предательство, он может расплатиться жизнью. Конечно, это должно быть растянуто по времени на всю компанию, и на подобную роль годятся лишь опытные игроки. Неопытные и неуверенные в себе могут воспринять это как личное предательство, не разделяя эмоции в реальной жизни и оные в игре, связанные с успехом или провалом).

Какие приключения подойдут для шаблона *Политические агенты*, зависит от основной сюжетной линии. В подобных компаниях часто, по крайней мере, по сравнению с другими шаблонами, чаша весов склоняется в сторону "социального", а не "боевого". В типичном приключении таким героям придётся прилагать усилия, чтобы переманить на свою сторону потенциальных союзников, и одновременно противостоять общественной деятельности и дипломатическим интригам со стороны фракции противника, или пытаться переиграть имеющую численное превосходство оппозицию внутри политических организаций. Иногда, конечно, придётся браться за меч, однако подобные ситуации будут происходить реже, нежели в других компаниях.

Создание сильной фракции, противостоящей героям— или, что даже лучше, множества таких фракций— привнесёт в приключение конкретики: Игровые Персонажи обнаружат, что они им ничего не остаётся, кроме как разрушить планы своих врагов. И когда настанет момент, что их задача сведётся лишь к воплощению в жизнь собственного плана, игроки вздохнут с облечением.

Кампании такого типа лучше всего связывать с определённым местом вроде Денерима или Орзаммара. (Эти два города— отличные примеры. Каждый достаточно большой, чтобы вместить множество приключений, однако не настолько огромный, что его было бы невозможно представить.) По мере того, как игра идёт и Игровые Персонажи достигают успехов в политических играх, границы— как в прямом (географические), так и переносном смысле— будут расширяться. Например, если низкоуровневые ИП служили интересам местного банна, выполняя какую-либо работу на его землях, их дальнейшие приключения могут включать выполнение его заданий в Денериме, и если они справятся и с этим, то, возможно, закончат тем, что поведут в бой его армию во внутренних ферелденских конфликтах или даже против других королевств Тедаса.

ВОЛЬНЫЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ (FREE AGENTS)

Если вы хорошо придумываете на ходу, а ваши игроки предпочитают действовать самостоятельно, вы можете создать компанию, полностью основанную на решениях Игровых Персонажей, которые будут сами искать приключения по всему Тедасу. Одну неделю они могут сражаться, как наёмники, на следующую— оказать несколько крупных

услуг угнетаемым слоям общества, а затем целый месяц напиваться до обморока и устраивать драки во всех тавернах Денерима по очереди.

Лучше всего для таких приключений подойдут герои-аутсайдеры, свободные пташки, ни с чем и ни с кем не связанные. Более "приземлённые" герои с прошлым, предполагающим такие связи, тоже будут отлично смотреться в компании про вольных приключенцев, но полностью проявить себя смогут только в компании по другим шаблонам. Прошлое героев, особенно если у них разные предыстории, будет разделять группу. Но если все ИП лишены корней, это будет их объединять, и они будут держаться вместе— личности, не нашедшие места в жизни.

Кампания по шаблону *Вольные искатели приключений* держится на двух китах: инициатива и единство Игровых Персонажей. У героев должна быть— общая, или своя у каждого— мотивация продолжать путешествие, действовать и искать приключения. Если же они предпочитают ждать, когда гора придёт к Магомету, для них подойдёт компания по другому шаблону. Не менее важно и наличие силы, которая заставляет игроков сплотиться. Иначе в конце каждого приключения вам придётся ломать голову над новой причиной, которая объяснит, почему герои ещё не разошлись в разные стороны, закончив таким образом компанию.

Мотивацию для вольных искателей приключений в каком-то смысле придумывать не нужно: герои сами должны мотивировать свои путешествия по миру, сами искать— или создавать— приключения. Однако на практике вы должны предоставлять зацепки: интересных НИПов, нестабильную обстановку в регионе, шансы обогатиться, побывать в другом месте или получить острые ощущения. Вам не обязательно нужно знать заранее, куда приведёт та или иная дорожка, однако в таком случае на первое место выходит ваше умение придумывать приключения без подготовки. Многое будет зависеть от вашего мастерства как ДМа, от того, насколько точно вы можете предугадать, какие зацепки вызовут интерес ваших игроков, а какие ни к чему не приведут.

Приключения в компании про вольных авантюристов могут быть абсолютно любые и разные по продолжительности. Тогда как приключения в компаниях других типов склонны к тому, чтобы полностью укладываться в одну или несколько сессий; приключения компании повествовательного характера длятся ровно столько, сколько у игроков сохраняется к ним интерес.
Приключение может состоять только из одной драки на улице, в которую игроки вмешиваются, после чего повествование переключится на совсем другую сюжетную линию, совершенно с дракой не связанную.

И ещё раз повторим, поскольку это очень важно: компанию, полностью основанную на решениях игроков, мы рекомендуем водить лишь опытным ДМам с инициативными игроками.

ДРУГИЕ ШАБЛОНЫ

Конечно, возможно использовать и иные шаблоны, нежели те, что перечислены выше. Некоторые из них могут быть очень похожи на вышеописанные, другие— комбинировать черты нескольких, а третьи станут полностью вашим изобретением.

Если вы решили использовать собственный шаблон кампании, то необходимо продумать следующие ключевые моменты: какие герои для неё подойдут, что будет связывать их в единую команду, какие приключения будут с ними происходить, и какова будет их

мотивация идти от одного приключения кампании к другому. В разделах ниже будет раскрыт каждый из этих аспектов.

ТИПЫ ГЕРОЕВ

Необходимо ли связать истории Игровых Персонажей с сюжетом компании, чтобы у них появилась мотивация? Объединяет ли их какая-либо общая черта— раса, например, или профессия? Общий долг, который им необходимо выплатить? Быть может, сюжет компании предполагает, что герои будут владеть определёнными боевыми умениями (или другими способностями— например, ездить на лошади, управляться с осадными орудиями, или говорить на каком-либо иностранном языке)? Иначе говоря, каждый из Игровых Персонажей должен чувствовать себя частью истории. Обдумайте на этом этапе требования к героям.

СВЯЗИ МЕЖДУ ГЕРОЯМИ

Были ли какие-либо из героев союзниками ещё до начала кампании, или какие-то обстоятельства заставили их объединиться до начала истории? Связывают ли героев что-то, или они работают друг с другом по приказу начальства? Возможно, всех героев связывают одни и те же узы? (Они братья и сёстры? Их всех нанял один банн?) Или связи героев друг с другом представляют подобие паутины—скажем, один персонаж является супругом другого, в то время как третий— слугой четвёртого? Необходима причина, по которой герои продолжают работать вместе после того, как одно приключение заканчивается и начинается другое. Существуют и очевидные причины, которые будут работать в компании по любому шаблону, но если шаблон, над которым вы раздумываете, даёт какие-то особенные возможности в этом плане или имеет необычные требования, обдумайте их на этом этапе.

ТИПЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Будут ли приключения героев сводиться лишь к ликвидации порождений тьмы и других злобных тварей? Будут ли это военные приключения в самом прямом смысле этого слова? Ждут ли героев эпические путешествия из одного конца Тедаса в другой? А политические интриги? Исследование новых, незнакомых доселе земель? Вы должны знать, что предпочитают ваши игроки, и не забывать об этом, когда задаётесь вышеперечисленными вопросами. Возможно, раздумывая о типах приключений, которые стоит включить в кампанию, вы обнаружите, что, если учитывать интересы игроков, события будут развиваться в несколько ином направлении. Подобные изменения легче всего вносить на ранних стадиях создания компании. Если игроки уже создали персонажей и игра уже идёт, то с каждым часом это становится сделать всё труднее и труднее.

МОТИВАЦИЯ ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ

Быть может, пуститься в приключения Игровых Персонажей сподвиг приказ их начальника? Или полные героизма сердца персонажей не позволили им сидеть на месте, в то время как какая-то мрачная фигура, держащаяся в тени, плетёт зловещие махинации, или ужасный злодей сеет горе и разрушения на своём пути? Готовы герои сделать за деньги всё, что угодно, или их хранят верность чему-то (кому-то)? Зная, как в тот или иной момент кампании смотивировать приключенцев, вы избежите периодов застоя в игре, а также сможете уже на этапе создания персонажа задать игрокам определённые рамки— например, их герои должны обладать некими целями, которые ставят на первое место.

Сделав выбор по одному из пунктов, посмотрите, не надо ли внести изменения в остальные, поскольку все из четырёх перечисленных ключевых моментов пересекаются друг с другом.

Вдобавок ко всему, обдумайте, будет ли иметь ваш шаблон кампании чёткий конец. Будет ли ваша кампания состоять из арки (или нескольких арок) или вы сделаете кампанию с полностью открытым миром?

И, наконец, не забывайте, что изначальная задумка кампании может со временем изменится. Даже если вы чувствуете, что всё вот-вот пойдёт наперекосяк, у вас всегда есть шанс исправиться уже по ходу приключений.